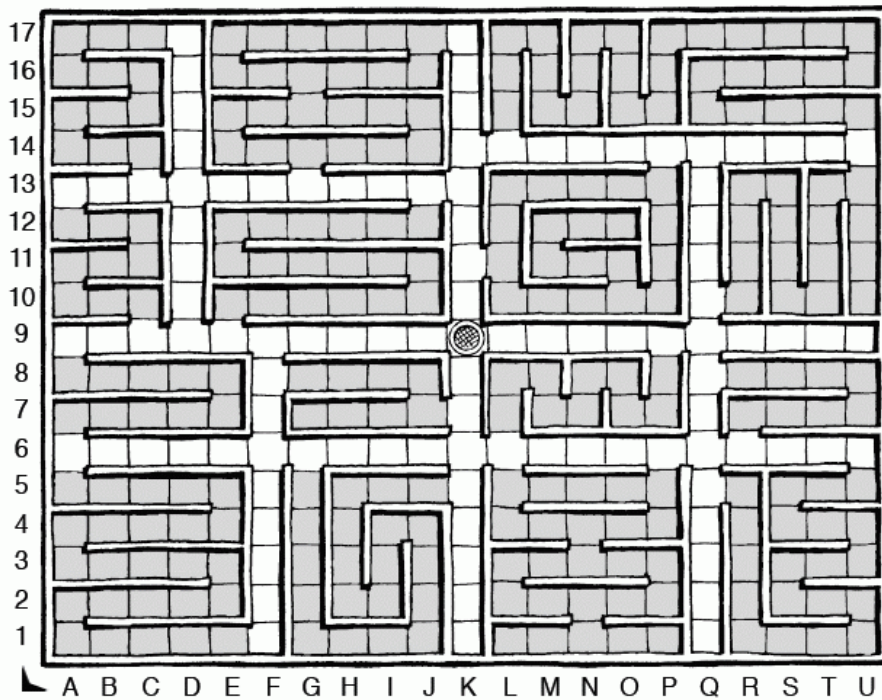


TÖRPIDÓ



Ezen a táblán jelöld a saját mozgásodat:



előkészítés:

jelöld be a tábládon, hol van:

12 db "törpe" [t 1-t 12]
(egy házban: max 3 db)

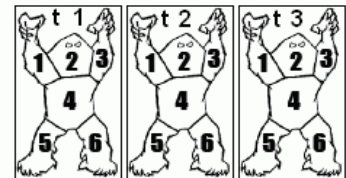
5 db "újraélesztés" [+]
(egy házban: max 1 db)

10 db "csapda" [o]

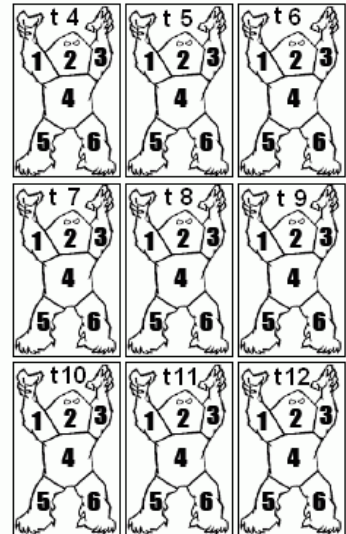
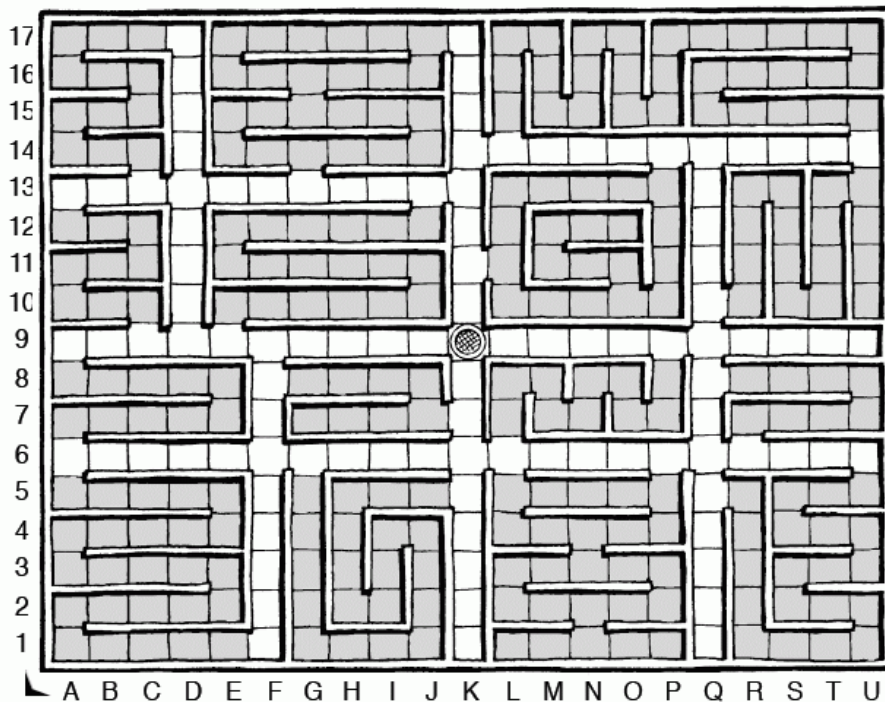
5 db "kimaradsz" [x]

és az 1 db "kincs" [k]

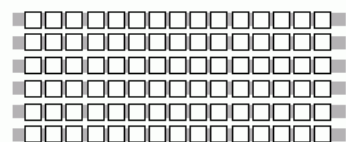
karikázz be mindegyik törpédén egy számot (sebezhető pontot).



Ezen a táblán rejtse el a kincsét és védőit



ide gyűjtsd a veszteségeidet



Copyright 2006 Mike Suchcicki — Permission given to reproduce this page for personal use only. Any sale or unauthorized distribution is prohibited.

Mint a Torpedó („dugok/lövök-tippelek”), de itt a cél: rálépni a „k” kincsre és visszajutni a labirintus közepére. Indulás középről, váltakozva mondjátok merre tovább (Észak, Kelet, Dél, Nyugat és vagy a koordinátákat) ameddig tetszőleges számú üres helyen –szabad úton- haladhattok lépésenként, azaz amíg az ellenfél nem jelzi, hogy valami meglepésre(***) léptél. 15 életről indultok, akinek elfogyott, az vesztett.

„x” (-1 élet), „o” (egy körből kimaradsz), „t-***” (küzdelem a ** számozású törpével (1-5) élet-levonás !!!) és „+” elsősegély (újra 15 élet).

Ha törpére lépsz, akkor annak a 6 számozott pontja közül ki kell találnod melyik a sebezhető (rossz tippetként -1 élet). A sebzett szörny eltűnik (ekkor lehet átlépni); az „X” és „O” a fennmarad (újra ráérkezve újra büntet).